



УДК 616.89+616.08

ОСУХОВСКАЯ Е.С.

Украинский НИИ социальной, судебной психиатрии и наркологии МЗ Украины, г. Киев

СКРИНИНГОВАЯ ДИАГНОСТИКА ИГРОВОЙ АДДИКЦИИ У ШКОЛЬНИКОВ УКРАИНЫ

Резюме. В статье представлены принципы формирования тестового материала для скрининговой диагностики игровой аддикции как одного из видов нехимической аддикции у школьников-лицейстов, а также данные обследования 437 школьников Киева и Донецка. В тестовый материал был включен взятый за основу и адаптированный «Способ скрининговой диагностики компьютерной зависимости (Л.М. Юрьева, Т.Ю. Ботьбот)». Установлено, что 5,72 % респондентов страдают от игровой аддикции, которую сопровождают коморбидные адаптационные расстройства. Результат такого исследования позволил сделать вывод о высокой эффективности использованного в процессе работы скрининг-теста и чрезвычайной важности и актуальности разработки системы психогигиены и психопрофилактики игровой аддикции в Украине.

Ключевые слова: игровая зависимость, игровая аддикция, азартные игры, лудомания, гемблинг, диагностика.

В настоящее время вопросы исследования игровой аддикции у школьников становятся все более актуальными в связи с постоянно увеличивающимся количеством приспособлений для участия в играх (компьютер, игровые автоматы, игровые приставки, мобильные телефоны, телевизионные лотереи и т.д.), предлагаемых к использованию. При этом сам игровой процесс по своему воздействию на детей и подростков может иметь неоднозначный, как положительный, так и отрицательный, эффект. С одной стороны, существует ряд доказательных утверждений относительно позитивных последствий участия в видеоиграх: совершенствование зрительно-пространственных навыков, особенно для визуализации трехмерных объектов, координации движений, тренировка концентрации, внимания и его переключаемости, улучшение зрительной памяти и скорости обработки зрительной информации [1]. Компьютерные игры также успешно применяются в реабилитационном периоде у детей с диабетом и астмой, при диагностике различного рода фобий и расстройств внимания [2]. С другой стороны, анализ научной литературы позволяет сделать вывод о том, что наиболее уязвимой группой населения при формировании игровой зависимости как одного из видов нехимической аддикции являются подростки. Процесс интенсивной физиологической и психологической трансформации личности исключает наличие устоявшихся стратегий поведения в отношениях со сверстниками и взрослыми, в то же время обуславливая определенные трудности в социальной адаптации, при которых подросток

зачастую уходит от окружающей действительности в виртуальный игровой мир [3], именно поэтому дети и подростки в наибольшей степени подвержены риску формирования игровой зависимости [4]. Также на психофизиологическом уровне недостаточная развитость ауторегуляторных механизмов, способности контролировать эмоции, сдерживать импульсивное поведение способствует формированию игровой и интернет-аддикции у школьников [5, 6]. Так, исследования 7069 подростков, играющих в компьютерные игры через Интернет и с помощью игровых приставок, проведенные в 2006 г. S.M. Grüsser, позволили сделать вывод о наличии игровой аддикции у 11,9 % респондентов [7]. По мнению В.А. Лоскутовой, предрасполагающими факторами трансформации Интернета в аддиктивный агент являются:

- а) сверхличностная природа межличностных отношений;
- б) возможность анонимных социальных взаимодействий;
- в) вуайеристический аспект;
- г) уникальные возможности поиска нового собеседника;
- д) расширение возможностей для коммуникации в различных социальных группах, дающих возможность получения желаемого социального статуса;
- е) неограниченный доступ к информации.

В изученной литературе мы постоянно сталкивались с понятиями «компьютерная зависимость», «интернет-зависимость», «игровая зависимость». Хотелось бы высказать наше мнение по этому по-

воду. Полагаем, что некорректно говорить на современном этапе о компьютерной зависимости, поскольку компьютер выступает лишь в качестве средства доступа к интернет-пространству: информация, социальные сети, интерактивные игры, тотализаторы и т.д.; электронно-информационному документообороту, в связи с чем необходимо применять дифференцированный подход при постановке диагноза. Поэтому в первом случае при диагностике аддиктивного поведения мы указываем на игровую или интернет-аддикцию, а во втором и третьем — на аддикцию от работы.

В настоящее время предпочитают считать лудоманию полиэтиологическим расстройством, возникающим вследствие сложного взаимодействия психологических, поведенческих, когнитивных и биологических факторов. Зависимость от азартных игр имеет ряд характерных психопатологических проявлений: патологическое влечение, рост толерантности, абстинентный синдром, клиническую динамику, изменения личности.

При разработке темы компьютерной игровой зависимости у различных групп населения В.Ю. Рыбников и соавт. [8] отметили, что наиболее подверженной игровой аддикции является возрастная группа школьников, особенно среднего (5–8-е классы) и старшего (9–11-е классы) школьного возраста, среди которых 33 и 38 % лиц соответственно имели признаки данной патологии (табл. 1).

Беседы с классными руководителями и учителями позволили установить, что большинство подростков, проводя без ограничения большую часть времени за компьютером дома, в процессе общения друг с другом заняты обсуждением компьютерных игр. При общении с родителями было выяснено, что 67 % родителей не считают проблему компьютерной игровой зависимости достойной внимания, 20 % считают данную проблему важной, но оставляют за своим ребенком право выбора свободного времяпрепровождения и только 13 % отмечают, что игровая аддикция — серьезная проблема, которой необходимо заниматься. Социально-демографическое исследование показало, что 82 % всех игровых аддиктов составляют мальчики. На наш взгляд, чрезвычайно важным является тот факт, что в исследовании авторов 32 % школьников-аддиктов указали на конфликты в семье, на безразличное отношение к ним близких — 12 %, в то время как у подростков без проблем, связанных с зависимостью от компьютерных игр, подобные показатели соста-

вили соответственно 12 и 3 %. Конфликты в семье, ассоциированные с увлечением компьютерными играми, отметили 85 % опрошенных зависимых от игр на компьютере подростков.

Целью нашего исследования являются разработка и внедрение инструментального метода диагностики игровой аддикции у школьников в рамках фрагмента научно-исследовательской работы УкрНИИ социальной и судебной психиатрии и наркологии по теме «Разработать систему лечебно-профилактических мероприятий при оказании специализированной медицинской помощи лицам с химической и нехимической аддикциями (на модели алкогольной и игровой зависимостей)» (номер государственной регистрации 0110U006655).

Для реализации данной цели были проанализированы существующие современные методы диагностики данной патологии, особое внимание при этом уделялось оценке экспресс-свойств диагностических инструментов.

При разработке дизайна скринингового исследования игровой аддикции у подростков в качестве основы мы использовали «Способ скрининговой диагностики компьютерной зависимости (Л.Н. Юрьева, Т.Ю. Бобот)» [9], который содержал следующие вопросы:

1. Как часто вы ощущаете оживление, удовольствие, удовлетворение или облегчение, находясь за компьютером (в сети)?
2. Как часто вы предвкушаете пребывание за компьютером, думая и размышляя о том, как окажетесь за компьютером, откроете определенный сайт, найдете определенную информацию, заведете новые знакомства?
3. Как часто вам необходимо все больше времени проводить за компьютером или тратить все больше денег для того, чтобы получить те же ощущения?
4. Как часто вам удается самостоятельно прекратить работу за компьютером?
5. Как часто вы чувствуете нервозность, снижение настроения, раздражительность или пустоту вне компьютера?
6. Как часто вы ощущаете потребность вернуться за компьютер для улучшения настроения или ухода от жизненных проблем?
7. Как часто вы пренебрегаете семейными, общественными обязанностями и учебой из-за частой работы за компьютером?
8. Как часто вам приходилось лгать, скрывать от родителей или преподавателей количество времени, проводимого за компьютером?

Таблица 1. Отношение к компьютерным играм обследованных групп

Обследованная группа	Уровень игровой аддикции, %		
	Отсутствует	«Увлеченные» (I–II группы)	«Зависимые» (III группа)
1–4-е классы средней школы	74	18	8
5–8-е классы средней школы	67	21	12
9–11-е классы средней школы	62	23	15

9. Как часто существует актуализация или угроза потери дружеских и/или семейных отношений, изменений финансовой стабильности, успехов в учебе в связи с частой работой за компьютером?

10. Как часто вы отмечаете физические симптомы, такие как онемение и боли в кисти руки, боли в спине, сухость в глазах, головные боли; пренебрежение личной гигиеной, употребление пищи около компьютера?

11. Как часто вы отмечаете нарушения сна или изменения режима сна в связи с частой работой за компьютером?

Для каждого вопроса предлагаются четыре варианта ответа: 1 — никогда; 2 — редко; 3 — часто; 4 — очень часто.

В разработанный нами скрининг-тест вошли как вопросы, отражающие диагностические критерии игровой аддикции, так и вопросы, связанные с нарушением адаптационных функций организма у школьников. Распространенность расстройств адаптации в общемедицинской практике и в системе первичной медицинской помощи при исследовании 1000 пациентов, осмотренных психиатрами, составила 12 %, причем в 4,2 % случаев — в сочетании с расстройствами личности или органическими психическими расстройствами, а в 7,8 % — как единственный диагноз [10]. Поэтому интервал опросника с 19-го по 27-й пункты содержал вопросы, отражающие наличие или отсутствие расстройств адаптации и вегетативных функций у подростков для определения различий между такими патологическими проявлениями у игровых

аддиктов и тех, у кого данная психопатология не выявлена. Поскольку в Украине до сегодняшнего дня статистические данные относительно распространенности зависимости от игр на игровых автоматах, игровых приставках, мобильных телефонах, участия в телевизионных лотереях отсутствуют и психофизиологические механизмы формирования различных видов нехимических аддикций практически одинаковы [11, 12], мы расширили спектр технических устройств, используемых для транзакций в виртуальном пространстве. В скрининг-тест также были введены дискретные временные величины: вместо утверждений-ответов «часто», «редко», «очень часто» представлены варианты «ежедневно», «1–2 раза в неделю», «1 раз в месяц», «никогда». Формируя карту обследования подростков, мы учитывали тот факт, что опросник не должен быть перегружен вопросами, утомительным для заполнения, поскольку в исследовании принимали участие школьники 11–12 лет. Также некоторые вопросы были поставлены с разъяснениями, удобными для восприятия детей. В тест вошли вопросы (№ 1–4), положительные ответы на которые у выявленных нами игровых аддиктов могут обозначить некоторые predispositional компоненты игровой зависимости.

По нашему мнению, такой подход позволит получить более дифференцированные результаты исследования и, соответственно, сделать более адекватные выводы из проделанной работы. Ниже представлен используемый в нашем исследовании скрининг-тест.

Скрининг-тест

Даю согласие на заполнение теста (ропись):

Дата заполнения:

Пол: муж/жен (подчеркнуть).

Возраст, лет:

Класс №

Ответьте, пожалуйста, на вопросы.

1. Убедены ли Вы, что все проблемы можно решить с помощью денег? Да/Нет. (Нужное обвести)

2. У Вас доверительные отношения с родителями? Да/Нет.

3. Участвуете ли Вы в совместных азартных играх с родителями? Да/Нет. Если да, то уточните, в каких?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				
Ваш вариант				

4. Как часто вы пользуетесь Интернетом? Укажите также, сколько часов?

Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда

5. Как часто Вы ощущаете оживление, удовольствие, удовлетворение или облегчение, играя в азартные игры?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

6. Как часто Вы заранее думаете об азартных играх, вспоминаете прошлые этапы игры, предвкушаете следующие?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

7. Как часто Вам удается самостоятельно прекратить азартную игру?

	Всегда	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

8. Как часто Вы испытываете раздражительность вне азартной игры?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

9. Как часто Вы чувствуете ухудшение настроения вне азартной игры?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

10. Как часто Вы отмечаете нарушения сна: трудности в засыпании, пробуждении, бессонницу (нужное обвести) в связи с азартной игрой?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

11. Как часто Вы использовали азартные игры для ухода от переживаний, например чувства вины, беспомощности, раздраженности, успокоения или улучшения настроения (нужное подчеркнуть)?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

12. Как долго Вы можете провести время за игрой без перерыва (укажите в часах)?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

13. Сколько времени в сутки (в часах) вы проводите за азартными играми?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				
в телевизионных лотереях				

14. Скрываете ли Вы от родителей, педагогов, других близких людей свое увлечение азартными играми? Да/Нет.

15. Сказывается ли на дружеских отношениях Ваше увлечение азартными играми? Да/Нет.

16. Сказывается ли на семейных отношениях Ваше увлечение азартными играми? Да/Нет.

17. Сказывается ли на учебе Ваше увлечение азартными играми? Да/Нет.

18. Вы отмечаете ощущение онемения и боли в кисти руки, боли в спине, сухость в глазах, головные боли; употребление пищи в процессе игры (нужное подчеркнуть)?

	Ежедневно	1–2 раза в неделю	1 раз в 1 месяц или реже	Никогда
На компьютере				
игровых автоматах				
игровых приставках				
мобильном телефоне				

19. Были ли у Вас до увлечения азартными играми жалобы на плохое самочувствие? Да/Нет.

20. Как часто Вы испытываете чувство беспокойства, тревожности?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

21. Как часто Вас беспокоит быстрая утомляемость от какого-либо вида деятельности?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

22. Снятся ли Вам сны с игровой тематикой? Да/Нет.

23. Отмечаете ли Вы перепады в настроении?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

24. Отмечаете ли Вы потливость?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

25. Отмечаете ли Вы агрессивность?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

26. Отмечаете ли Вы подавленность, тоску?

Ежедневно ____; 1–2 раза в неделю ____; 1 раз в месяц или реже ____; никогда ____.

27. Оцените, пожалуйста, свое состояние в данный момент по каждому из признаков, указанных в списке. Обведите кружком соответствующую цифру в зависимости от выраженности признака.

В 27-м вопросе скрининг-теста предлагается ответить на 30 вопросов опросника «Самочувствие. Активность. Настроение».

Впервые в Украине в Донецке и Киеве по данной методике нами были обследованы 437 учеников лицеёв и школьников с 5-го по 11-й классы. У 5,72 % респондентов была выявлена игровая аддикция. Симптоматика гемблинг-патологии была представлена следующим репертуаром: постоянная фиксация мыслей на игре, невозможность контролировать влечение к игре, прервать ее волевым усилием, частое повторение эпизодов гемблинга в течение года, возвращение в игру снова и снова при наличии негативных последствий игрового поведения для обучения и личностных отношений. Игровую зависимость у школьников сопровождали такие нервно-психические дисфункции, отражающие наличие коморбидных адаптационных расстройств, как трудности в засыпании, пробуждении, бессонница, гипотимии, раздражительность вне игры, агрессивность, подавленность, тоска, потливость. Причем указанная выше симптоматика отсутствовала до начала увлечения азартными играми.

Таким образом, разработанный и апробированный нами скрининг-тест для диагностики игровой аддикции у школьников позволил сформировать более дифференцированный подход к изучению проблемы данной психопатологии. Полученный нами показатель распространенности игровой аддикции среди школьников Украины позволяет сделать вывод о чрезвычайной важности разработки и внедрения системы психогигиены и психопрофилактики данного вида нехимической аддикции в нашем государстве.

Список литературы

1. Gwen D. *The beneficial effects of video games: Do action video games sharpen visual-spatial skills?* // <http://www.parentingscience.com/beneficial-effects-of-video-games.html>
2. Gold J. *The Neurobiology of Virtual Reality Pain Attenuation* // J. Gold, K. Belmont, D. Thomas // <http://www.chla.org/>

[site/apps/kb/cs/contactdisplay.asp?c=ipINKTOAJsG&b=3832751&sid=6eIFLWMtGbLQJTPqHmF&r=1](http://www.chla.org/site/apps/kb/cs/contactdisplay.asp?c=ipINKTOAJsG&b=3832751&sid=6eIFLWMtGbLQJTPqHmF&r=1)

3. Бердихина М.В. *К вопросу о гемблинговой аддикции у подростков: псих.-мед. аспекты* / М.В. Бердихина // *Сб. тр. молодых ученых Владимир. гос. пед. ун-та.* — Владимир, 2007. — № 7. — С. 96-98.
4. Griffiths M. *Psychology of computer use: some comments on «addictive use of the internet» by Young* / M. Griffiths // *Psychological reports.* — 1997. — V. 80. — P. 181-182.
5. Бурова В.А. *Механизмы формирования Интернет-аддикции* / В.А. Бурова, В.И. Есаулов // *Тезисы докладов съезда психиатров России.* — Москва, 2000. — С. 290-291.
6. Лоскутова В.А. *Интернет-зависимость как форма нехимических аддитивных расстройств: Дис... канд. мед. наук.* — Новосибирск, 2004.
7. Grusser S.M. *Excessive computer game playing: evidence for addiction and aggression?* // <http://www.liebertonline.com/doi/abs/10.1089/cpb.2006.9956?journalCode=cpb>
8. Рыбников В.Ю. *Распространенность компьютерной игровой зависимости среди населения мегаполиса* / В.Ю. Рыбников // *Мед.-биол. и соц.-психол. пробл. безопасности в чрезвычай. ситуациях.* — 2008. — № 4. — С. 72-76.
9. Юрьева Л.Н., Бальбот Т.Ю. *Компьютерная зависимость: формирование, диагностика, коррекция и профилактика.* — Днепрпетровск: Пороги, 2006. — 196 с.
10. Strain J.J. *Adjustment disorder; a multisite study of its utilization and interventions in the consultation-liaison psychiatry setting* / J.J. Strain, G.C. Smith, J.S. Hamme // *General Hospital Psychiatry.* — 1998. — V. 20. — P. 139-149.
11. Егоров А.Ю. *К вопросу о классификации нехимических аддикций* // *Материалы Второй научно-практической конференции психиатров и наркологов ЮФО.* — Ростов-на-Дону, 2006. — С. 183-186.
12. Егоров А.Ю. *Нехимические (поведенческие) аддикции (обзор)* / А.Ю. Егоров // *Аддиктология.* — 2005. — № 1. — С. 65-67.
13. Осуховская Е.С. *Методы исследования патологического влечения к азартным играм* / Е.С. Осуховская // *Архів психіатрії.* — 2010. — № 4. — С. 64-69.

Получено 10.11.11 □

Осуховська О.С.

Український НДІ соціальної, судової психіатрії та наркології МОЗ України, м. Київ

СКРИНІНГОВА ДІАГНОСТИКА ІГРОВОЇ АДІКЦІЇ В ШКОЛЯРІВ

Резюме. У статті подані принципи формування тестового матеріалу для скринінгової діагностики ігрової аддикції як одного з видів нехімічної аддикції у школярів-ліцеїстів, а також дані обстеження 437 школярів Києва та Донецька. У тестовий матеріал був включений взятий за основу й адаптований «Спосіб скринінгової діагностики комп'ютерної залежності (Л.М. Юр'єва, Т.Ю. Бальбот)». Установлено, що 5,72 % респондентів страждають від ігрової аддикції, яку супроводжують коморбідні адаптаційні розлади. Результат такого дослідження дозволив зробити висновок про високу ефективність використаного в процесі роботи скринінг-тесту та надзвичайну важливість і актуальність розробки системи психогієни та психопрофілактики ігрової аддикції в Україні.

Ключові слова: ігрова залежність, ігрова аддикція, азартні гри, лудоманія, гемблінг, діагностика.

Osukhovskaya Ye.S.

Ukrainian RSI of Social, Legal Psychiatry and Narcology of MH of Ukraine, Kyiv, Ukraine

SCREENING DIAGNOSTICS OF GAME ADDICTION IN UKRAINIAN SCHOOLCHILDREN

Summary. The article presents the principles of the test material for screening diagnosis of game addiction as a type of non-chemical addiction, in pupils of a lycée, as well as survey data of 437 students in Kyiv and Donetsk. The test material is based and was adapted according to «Method of screening diagnosis of computer addiction» (L.M. Yuryeva, T.Yu. Bolbot). It was found that 5.72 % of respondents suffered from game addiction concomitant with adaptation disorders. The results of that study suggested a high efficacy of «Screening Test» and a great importance and topicality of development of the system of psychohygiene and psychoprevention of game addiction in Ukraine.

Key words: gambling, game addiction, gaming, ludomania, diagnostics.